



REGULAMENTO

Este regulamento contém as regras aplicáveis ao Hackaday “**Change for the Ocean**”, promovido pelo Festival Winds for Future, inscrito no CNPJ 32.926.390/0001-11, com sede na rua Barbosa de Freitas, 1741, Aldeota, Fortaleza/CE, CEP 60.170-120, ora denominado Winds for Future.

1. OBJETIVO DO EVENTO

1. O hackaday “Change for the Ocean” é uma maratona de 10 (dez) horas de desenvolvimento e criação de soluções em sustentabilidade ambiental, econômica e social, realizado pelo “Winds for Future”. O hackaday tem como objetivo promover e estimular a criação de soluções que combatam impactos ambientais negativos aos oceanos, contribuam para a comunidade aos arredores da Praia do Cumbuco, e sejam viáveis; e para que sua implementação fique como **legado** para a comunidade aos arredores da Praia do Cumbuco.

2. INSCRIÇÃO E SELEÇÃO DOS PARTICIPANTES

1. Poderão se inscrever e participar do evento, conforme as condições descritas neste regulamento, apenas pessoas físicas, maiores de 18 anos das seguintes áreas:
 - negócios;
 - programadores e desenvolvedores;
 - designers e profissionais da área;
 - pesquisadores de temas relacionados ao meio ambiente, sustentabilidade, negócios de impacto ou semelhantes;
 - profissionais que atuem na área dos temas relacionados como meio ambiente, sustentabilidade, negócios de impacto ou semelhantes;
 - empreendedores locais do Cumbuco;
 - experiência na área ambiental é diferencial, mas não obrigatório;
2. As inscrições serão gratuitas e poderão ser realizadas pelos participantes através de formulário de inscrição via Sympla até às **23:59 horas do dia 13/09/2019** no link windsforfuture.com/hackaday. Não serão aceitas inscrições fora desse período, assim como o “Winds for Future” não se responsabilizará por eventuais falhas, erros ou indisponibilidade do site que impossibilitem a inscrição dos participantes.
3. As inscrições serão realizadas através de link no Sympla, que gerarão email de confirmação no qual serão solicitadas informações, através de um formulário web, sobre:
 - a) experiência acadêmica;

- b) experiência profissional;
 - c) experiência nas áreas de negócio, design, desenvolvimento e/ou meio ambiente e sustentabilidade.
4. Dentre os inscritos, serão selecionados pelos organizadores do evento **50 participantes**, para a formação de 10 grupos de 5 participantes cada. A escolha dos participantes será feita com base em perfil elaborado a partir das informações obtidas na inscrição a fim de garantir o equilíbrio entre experiência e diversidade de habilidades dos integrantes de cada grupo.
 5. Os participantes serão contatados por **email** e informados acerca de sua seleção para participação no hackaday “Change for the Ocean” até as **23:59 horas do dia 16 de setembro**. Após o contato, os participantes devem confirmar sua presença no evento em até 24 horas, sob a possibilidade de “no show” caso não confirmem ou não compareçam.

A participação no evento é voluntária, gratuita, nominativa e intransferível.

3. CRONOGRAMA E DESCRIÇÃO DAS ETAPAS DO HACKADAY

1. Será enviada aos participantes, **junto do email com o aviso de seleção**, uma contextualização da problemática a ser desenvolvida pelos participantes durante o evento, com o objetivo de permitir uma imersão no tema de maneira prévia ao evento.
2. O credenciamento e acolhida dos participantes inicia às **8 horas do dia 21 de setembro**, sendo a concentração para início dos trabalhos às 8:45. Às 9 horas o hackaday é iniciado com uma revisão do desafio e dados disponibilizados aos participantes, seguido pelo início das atividades.
3. Não haverá pausas para alimentação. Os participantes deverão trabalhar em conjunto para otimizar o tempo durante a competição.
4. Os participantes serão organizados em grupos, com 05 integrantes cada.
5. Nesta edição, serão 03 (três) equipes finalistas, sendo que apenas uma será tida como vencedora.
6. Os 03 (três) grupos finalistas serão classificados de acordo com critérios determinados neste regulamento.
7. Os participantes deverão fazer uso da credencial de participantes do evento durante todo o período de atividades.

4. TEMÁTICA

PLÁSTICOS NOS OCEANOS OU OCEANOS 'PLÁSTICOS?

Em 2015, cientistas estimaram pela primeira vez a quantidade de resíduos plásticos que entram nos oceanos. Segundo as conclusões desse grupo de cientistas, publicada no jornal acadêmico Science, [cerca de 275 milhões de toneladas de resíduos plásticos foram geradas em 192 países costeiros em 2010](#).

Estes cientistas preveem que a quantidade acumulada de resíduos plásticos que pode entrar na corrente marinha aumentará significativamente até 2025, caso não haja melhorias na infraestrutura de gestão de resíduos terrestre. Além disso, nota-se que o tamanho da população e a qualidade dos sistemas de gestão de resíduos determinam, em grande parte, quais países contribuem com a maior massa de resíduos que se transformam em detritos marinhos de plástico.

Pesquisas atuais estimam que existem mais de 150 milhões de toneladas de plástico nos oceanos. Em um cenário “business as usual”, estima-se que haverá 1 tonelada de plástico para cada 3 toneladas de peixes em 2025, e até 2050, os oceanos terão, em peso, [mais plásticos que peixes](#).

Dados tais estudos científicos que já comprovam os impactos negativos dos plásticos nos oceanos, o desafio está em propor alternativas que unam sustentabilidade e tecnologia visando reduzir essa problemática.

5. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

1. A banca de avaliadores fará a análise/avaliação para validar as soluções que foram desenvolvidas e apresentadas pelas equipes.
2. Para a referida avaliação, serão atribuídas notas de 1 a 5, exceto ao Pitch, com pontuação de 1 a 2, tendo em vista os seguintes critérios.
 - Criatividade (uso das ferramentas e informações disponibilizados);
 - Funcionalidade (forma direta e simples de propor a solução);
 - Implementação (viabilidade técnica e econômica de executar a solução);
 - Potencial de resultados (potencial de retorno para a comunidade ao entorno da Praia do Cumbuco);
 - Pitch (apresentação da proposta de solução).
3. Caso haja empate, os desempates se darão primeiro avaliando a nota de implementação e em caso de persistência de empate, os critérios para desempate serão a seqüência potencial de resultados, funcionalidade, criatividade e por último pitch.
4. Os pitches serão apresentados por 01 (um) participante dos times, a critério da própria equipe.

6. PREMIAÇÃO

1. Aspectos referentes a premiação serão tratados em anexo à parte.

7. DISPOSIÇÕES GERAIS

1. O participante deverá utilizar seu próprio computador portátil com conexão wireless para utilização durante o hackaday.
2. Todos os participantes, incluindo os vencedores, autorizam, desde já, gratuitamente o uso de seus nomes, imagens e sons de voz, em qualquer meio, mídia ou veículo escolhido pelo Winds for Future pelo prazo de até 01 (um) ano após o encerramento deste evento,

sem que isso implique qualquer tipo de ônus para o Organizador e/ou patrocinadores e apoiadores.

3. Os participantes se responsabilizam pela originalidade de todo conteúdo por eles produzido no âmbito do presente regulamento, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus a terceiros, excluindo e indenizando o “Winds for Future”, em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob qualquer alegação relacionada a violação de direitos de propriedade intelectual, imagem, voz e nome.
4. Suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento das normas internas dos espaços em que ocorrerá este evento, além do desrespeito ao presente regulamento, serão analisadas e julgadas pelos organizadores, podendo ainda resultar na desclassificação do respectivo participante, decisão essa irrecorrível.
5. O Winds for Future não arcará com custos de deslocamento e/ou estadia dos participantes, bem como não arcará com despesas relativas às refeições dos participantes fora do horário do evento.
6. O Winds for Future e seus organizadores não se responsabilizarão por perdas, furtos, roubos, extravios ou danos a quaisquer tipo de equipamentos ou objetos pessoais dos participantes, durante o evento. Cabe exclusivamente aos participantes o dever de guarda e cuidado com todos os seus pertences. Caso o participante se ausente do local do evento, deve levar consigo seus pertences e equipamentos.
7. As decisões dos integrantes da banca avaliadora no que tange à seleção e à pontuação das equipes participantes, além das decisões que os organizadores venham a dirimir, serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação das mesmas, bem como dos seus resultados.
8. O Hackaday Change for the Ocean poderá ser interrompido ou suspenso, por motivos de força maior ou devido a problemas de acesso à rede de internet, com servidores, entre outros, não sendo devida qualquer indenização ou compensação aos participantes e/ou aos eventuais terceiros. O Winds for Future envidará, nesses casos, os melhores esforços para dar prosseguimento ao evento tão logo haja a regularização do problema, resguardando-se, no entanto, a possibilidade
9. A participação neste evento sujeita todos os participantes às regras e condições estabelecidas neste regulamento. Dessa forma, os participantes, no ato de seu cadastro/inscrição aderem a todas as disposições, declarando que leram, compreenderam, tem total ciência e aceitam, irrestrita e totalmente, todos os itens deste regulamento.
10. Os casos omissos não previstos neste regulamento serão julgados pelo Winds for Future.